

風永 なるほど。あの、すごい基本的なことなんですけど、主人公は、ジャンプとかするんですか？

岩田 それは、ジャンプしそうなものがジャンプしないと変でしょ。

糸井 (小聲でささやくように) 少年はジャンプする……。

風永 え、なんです？

糸井 少年ジャンプ。

風永 ……。

岩田 ……。

糸井 いまや週刊アスキーだな!!

風永 まあ、週刊アスキーの話はさておき、これもう動いてます？

岩田 動いてますよ。DDで。

風永 DDで!? DDってできてるんですか、というか、あるの？

本郷 ありますよ(笑)。

風永 見せて。

一同 (笑)。

風永 でも、なんでDDで動いてるんです？ 早くないですか？

岩田 何度もつくってマップをニンテンドウ64で作ってますから。なぜ実機で作るのかというと、作ってすぐ遊んでみたいから。

風永 なるほど。システムのほうはどうですか？

岩田 だいたい固まっています。戦

闘をもうちょっといじるかな。

風永 なるほどお。じゃ、シナリオもでき、シナリオもでき……。

岩田 あとのもう、作るだけさって感じですね。

糸井 なあんだ。

風永 なあんだ。

糸井、岩田、風永 ワッハッハ……。

風永 じゃなくて。

一同 (笑)。

糸井 でもねえ、これね、なんていうか……ひどくおもしろいよ。

風永 おお。自画自賛(笑)。それは、何かおもしろいんですか？

糸井 オハナシが。

風永 オハナシが!

糸井 泣くね。

風永 泣きますか! 僕、『2』はボントに泣きましたよ。

糸井 もうそんなもんじゃないね。『ひどい!!』どうして、ボクをこんなにいじめるの?、みたいな。

風永 それは泣くの意味が違う。

一同 (笑)。

糸井 でも、暗〜いゲームかもしれないよ。細字で書いて。

風永 今度は細字発言。でも、なんです、その発言は。

糸井 バカ明かるくないんですよ。『1』や『2』とは違う。『1』も『2』も影はあるんだけど……。

風永 ポップですよ。

糸井 ポップでしょ? でも今回は影が強い。たぶんね、登場人物って100人も出ないですよ。通行人とかも合わせて。で、そいつらが、どういうヤツかをわからせてい。そうするとね、やっぱり影が出るんです。ストーリー的に。

風永 それはやっぱり、キャラクターの内面が入っちゃってこと?

糸井 入っちゃうんだ。全員がどんなヤツかわかるように作ると。

風永 具体的にそれは?

糸井 つまり、キミのことをボクが見てたら、こう思うけど、キミのお母さんが見てたら、また違うわけでしょ? そういふふうに立体的にその人像が見られるように

最新ホヤホヤ情報②

新しくなった リュカ

『MOTHER3』の主人公のひとりであるリュカ。前回公開されたリュカとは、まったく別人に見える。世界観の完成に伴ない変更されたのだ。ちなみに、リュカが履いているスニーカーは、糸井氏の履いていたゴルフシューズに酷似しているとか……。



オーディション落ちと噂の昔のリュカ!!



●とりあえず男前になった。内面を振り下げられる人としての変化か?

作ったんですよ。たとえば、主人公として動いてきたキャラクターが、違う場面では脇役になることもあるから、ぐっと立体的になる。

岩田 そう。さっき自分だったのが、今度は他人として出てくることもあるんですよ。まあ、草立になって、主人公がひとりじゃないってのは以前言いましたけど。

糸井 キミとボクはべつの草で生え違ってるのを、ボクから見たキミが見たり。

風永 それは、マルチシナリオでありがちな、それぞれの主人公がべつべつの町から冒険を始めて、

というのとは違うわけですね。

岩田 違います。

風永 えーと、同じ場所を共有するってことは、たとえば同じシーンを共有するってことも……。

岩田 しますよ。

風永 そおかあ。それで、キミイラの森か。見る人によって、森も町も人も変わっていく……。

糸井 (ニヤニヤする)。

風永 つまり、その立体的な表現によって、キャラクターの内面が見えてくるから、影もでてくるってことですか?

糸井 そうそうそう。

糸井重里



●『MOTHER』シリーズを作ってる人。遊んでるようで仕事もバリバリやってる。

岩田聡



●『MOTHER』の開発に携わるHAL研究所の社長。糸井さんのナイス相棒なのだ。

最新ホヤホヤ情報③

ゼツタイ迷えない洞窟



●物語がスタートして、まず最初に探検するであろう、洞窟。開発が進めば、ここにコウモリが乱れ飛び予定とか。